

ÕPPEAINE NIMETUS	KUNST
ÕPPEAINE KIRJELDUS	<p>Kunsti õppeaine roll on innustada õppijat avastama ja kasutama oma võimeid (sh seni avaldumata võimeid) kunsti ja visuaalkultuuri loojana ning sellega suhestujana, seega ka kultuurikandjana. Kunsti õppeaine tugineb ülesehituselt visuaalkultuurile ning arendab visuaalset kirjaoskust, mis on tänapäeva maailmas edukaks toimetulekuks tähtis igapäevale. Kunst toetab õppija loovust ja isiksuseomadusi, mis annavad eeldused mis tahes inimtegevuse valdkonnas probleeme uut viisi lahendada, jõuda originaalsete, kasulike, eetiliste ja vähemalt looja jaoks soovitud tulemusteni.</p> <p><b>Õppeaine lähtealused on:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) <b>maailma kunsti ja visuaalkultuuri laiahaardeline käsitlemine.</b> Visuaalselt tajutav inimese loodud ja mõtestatud keskkond (visuaalkultuur) hõlmab kujutisi, tekste, esemeid, ehitisi, ruumisuhteid jms ning nende erinevaid ja muutuvaid tähendusvälju. Visuaalkultuur sisaldab nii tahtlikke ja kavandatud artefakte (nt kunstiteosed, graafiline disain, reklaam, fotograafia, mood jne) kui ka juhuslikke ja plaanimata visuaalseid märke ning kooslusi (nt tänaval või meedias kõrvuti sattunud reklaamid, kasutatud tüpograafia, muruplatsi niitmine ja sissetallatud teerada, aja jooksul kujunenud kodusisustus jne). Visuaalkultuuris on teadlik toimimine seotud suhtlusega, erinevate sõnumite ja tähenduste loomise, säilitamise, muutmise ja edastamisega; nii esteetiliselt mitmekesise keskkonna kui ka emotsionaalse ja intellektuaalse keskkonna loomisega ning majanduse toimimise ja majanduslike väärtuste loomisega. Kunstipädevuse omandamist toetab maailma kunsti ja visuaalkultuuri käsitlemine nii nüüdisaegses kui ka ajaloolises kontekstis;</li> <li>2) <b>kunsti vormide ja tähenduste pidev muutumine, eksperimentaalsus ja areng,</b> mis võivad ühiskonda ka proovile panna. Kunstis kui visuaalkultuuri kitsamas osas luuakse uut inimkogemust, väljendust ja tähendusi teadlikumalt ning sihipärasemalt, suhestudes valdkonna eripäraga, otsinguliselt ja eksperimenteerivalt. Kunsti pidev uuenemine peegeldab muutusi nii teadustes kui ka ühiskonnas, väärtustes ja hoiakutes. Kunst tohib võtta endale fantaasia, moraali ja ühiskondlike kokkulepete piire kompava ning nihutava rolli, et mõtestada ja arutleda, ka katsetada erinevaid ettekujutusi ja võimalikkusi;</li> <li>3) <b>õpetaja on aktiivne kunstiga suhestuja,</b> kes toetab õpilasi kultuuri muutuvates mitmekesisuses. Täpsema õpisisu valib õpetaja, kes juhib õpet ja õpikeskkonna loomist. Õpetaja enda hoiakud, avatus ja sallivus, mitmetähenduslikkuse ja muutlikkuse taluvus, aktiivses dialoogis ja mõtestatuses olemine vana ja uue kunstiga on äärmiselt olulised. Kunstiaine ise on samuti seotud pidevate muutustega – uue kunstiloomega, uute avastustega kunstiajaloos, seniste väärtuste ümberhindamisega ühiskonnas, uute väärtuste leidmise ja loomisega. Kunsti õppeainet on võimalik üles ehitada eri kunstikäsitlustele tuginedes. Valdkonnast saab ehedama pildi, kui õppijad ja õpetaja võivad mõtiskleda mitme kunstikontseptsiooni üle ning teadvustada kunsti loomise ja hindamise eri aluseid (nt funktsionaalne, realistlik, idealistlik, estetistlik, kontseptuaalne, pragmaatiline, institutsionaalne jne);</li> <li>4) kunsti õppeaines on võrdselt oluline nii <b>kunstikogemus kui ka õppimiskogemus.</b> Sageli on teosest kui lõpptulemusest tähtsam loominguline ja otsinguline tee, tagasiside ja refleksioon, üldpädevuste kujundamine, motivatsiooni leidmisele ja hoidmisele suunatud tegevused. Koolikunstis on vaja väärtustada õppija isikliku</li> </ol>

tasandi loomet, avastusi, pingutust ja sõnumit, sest õppijale endale tähtis tegevus loob talle just nimelt tähendusliku kunstikogemuse ka siis, kui lõpptulemus ei ole originaalne või sisukas laiemas kunsti ja visuaalkultuuri kontekstis. Juhul kui lõpptulemus visuaalkultuuri-, disaini- või kunstiteosena on õppes oluline, peab õpetaja kvalitatiivse muutuse teket valmivas teoses teadvustama ja toetama eesmärkide ning hindamiskriteeriumide sõnastamisega. Kunsti osaoskused võimaldavad kunsti õpetamist mitmekülgsest käsitleda ja jälgivad disaini tsüklilist loogikat, mis on maailmas järjest laiemalt käibel nii kunstiteoste, toodete, protsesside kui ka uuringute kavandamisel.

**Kunsti osaoskused on:**

- 1) **väljaselgitamine, teadmine, mõistmine** (kuulamine, vaatamine, lugemine, info otsimine, kirjeldamine, sõnastamine, valimine, uurimine);
- 2) **plaanimine ja ideede arendamine** (ideede genereerimine, visandamine, katsetamine, organiseerimine, protsessi plaanimine, koostamine, leiutamine);
- 3) **loomine** (eesmärgipärane väljendus- ja töövahendite rakendamine, viimistlemine, toimetamine, täiendamine, esitlemine);
- 4) **refleksioon, analüüs ja kriitika** (uurimine, tõlgendamine, retsenseerimine, tagasisidestamine, arutlemine, väärtushinnangute arendamine ja andmine).

**TEADMISED, OSKUSED JA HOIAKUD I KOOLIASTMES**

**3. klassi lõpetaja:**

- 1) kirjeldab visuaalseid pilte, jooniseid ja sümboleid oma kogemuse piires;
- 2) teab kujutiste kasutamise ja jagamise head tava;
- 3) kavandab lihtsamaid ülesandeid disainis ja loomes kestlikult;
- 4) teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi töid spontaanselt ning kavandades, kasutades eri tehnika- ja töövõtteid;
- 5) kirjeldab lühidalt enda tööd ja tulemust.

**ÕPPETEGEVUSED I KOOLIASTMES**

**Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine**

- Lihtsate, lühikeste tekstide lugemine; eakohaste videote vaatamine; piltide vaatamine. Õpetaja koostatud esitlused ja loeng; näitusekülastused. Saadud teabest olulisema eristamine.
- Arutelud loetu või kuuldu üle.
- Saadud teabe alusel küsimustele vastamine.
- Visuaalide (pildid, arvutimängud, multifilmid, sildid, reklaamid jne) selgitamine.
- Lihtsamate mõistete õppimine.
- Omadussõnade pagasi suurendamine.
- Eesti ja välismaiste kunstnike ja nende teostega tutvumine.
- Teose tunnuste nimetamine (tehnika, vorm, värv jne)
- Arutelud kestlikkuse ja säästlikkuse üle.
- Arutelud esemete vormi ja otstarbe seoste üle.
- Oma tööle oma nime kirjutamine.
- Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine: VTS (*visual thinking strategies*) ja sellest lähtuvad küsimused teose analüüsimise hõlbustamiseks:

Mis sellel pildil / selles teoses toimub? Mille järgi saad seda öelda? Mida veel märkad?

### Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

- Mitmekülgete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite andmine õpetaja poolt.
- Loovat lähenemist võimaldavad eriti hästi teemad, millel pole stereotüüpset lahendust või kuvandit.
- Mõttekaart enne töö teostamist.
- 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja lihtsamad valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja lihtsamad valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine.
- Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel.
- Kujutamise elementide valik ja lihtsam valiku põhjendamine. Selle üle arutamine võimalusel.
- Kahemõõtmeliste tööde loomine, lihtsamad trükitehnikad.
- Lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine.
- Jõukohane voltimine.
- Vormide ühendamine külma või kuuma liimiga.
- Tööriistade kasutamise õppimine: pliatsi hoidmise võimalused, pintsli hoidmise võimalused, kääridega lõikamine, liimimine, rebimine, joonlauaga mõõtmine. Surve pliatsile ja pintslile, kiired ja aeglased liigutused.
- Katsetamine joontega: erineva iseloomuga jooned, täpid.
- Katsetused värvide segamisega. Sekundaarvärvide segamine põhivärvidest. Värv heledamaks või tumedamaks segamine.

### Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.

## ÕPPESISU I KOOLIASTMES

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted	ÕPPESISU
VISUAALNE KIRJAOSKUS	<p><b>Igapäevane visuaalkultuur</b></p> <p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad</p> <p>Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus</p> <p>Koomiksi tegelane ja karakteri disain</p> <p>Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted</p> <p><b>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</b></p>	<p><b>Lõiminguvõimalused</b></p> <p><b>Eesti keel.</b> Raamatuillustratsioonid, koomiks, piltjutustus</p> <p><b>Matemaatika.</b> Geomeetriselised kujundid. Orienteerumine tasapinnal.</p>

	<p><b>Baaselemendid:</b></p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum</p> <p><b>Kompositsioonipõhimõtted:</b> kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed</p> <p><b>Kompositsiooni</b> kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p><b>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri</b> kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine</p> <p><b>Värvinimetused</b> primaar ja sekundaarvärvide piires</p> <p><b>Värvitemperatuur:</b> soojad ja külmad toonid</p> <p><b>Ruumiillusiooni</b> loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p><b>Liikumise</b> mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p><b>Kunstiliigid:</b> joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur</p> <p><b>Kunstižanrid:</b> portree, maastik, natüürmort, animalistika</p> <p><b>Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed</b></p> <p>Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires</p> <p>Skulptuur või monument</p> <p>Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.</p> <p>Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.</p>	
<p>KUNSTI- TEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESE- VÄLJENDUS</p>	<p><b>Kunstitehnikad ja stiilid</b></p> <p>monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad</p> <p><b>Kunstiteooria</b></p>	<p><b>Lõiminguvõimalused</b></p> <p><b>Loodusõpetus.</b> Lähiümbruses kasvavate taimede kasutamine kunstitöös.</p>

		Primaar- ja sekundaarvärvid <b>Etikett</b> Näitusetöö nimesilt	
DISAIN DISAINI- PROTSESS	JA	<b>Disaini baaselemendid</b> Funktsionaalne värv, vorm ja materjal, mass <b>Disainiprotsessi osad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine</li> <li>• Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine</li> </ul> <b>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat</li> </ul> <b>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</b> Looduslikud materjalid, tehismaterjalid Esemel, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus	
KUNSTI, KULTUURI ÜHISKONNA SEOS	JA	<b>Ohutus ja säästlikkus</b> Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine, töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine <b>Autorsus ja autoriõigused</b> Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer Teos: maal, joonistus, video, skulptuur Digitaalsete kujutiste tegemise ja jagamise hea tava <b>Eetika</b>	
<b>ÕPITULEMUSED KLASSITI</b>			
<b>1. klass</b>		<b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seostab omavahel raamatuillustratsioone ja teksti sisu.</li> <li>• Selgitab endale tuttavas keskkonnas kasutatavaid märke ja sümboleid ning nende tähendust.</li> <li>• Nimetab, mida näeb pildil/ruumilises ja audiovisuaalses teoses ning nimetab nähtavaid värve, äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kasutab vahendeid ja materjale säästlikult ja ohutult.</li> <li>• Korrastab enamasti oma töökoha.</li> <li>• Näitab teoselt autori nime.</li> <li>• Kirjutab oma tööle nime.</li> <li>• Küsib jäädvustatavalt luba enne filmimist või pildistamist.</li> </ul> <p><b>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teeb enamasti aktiivselt kaasa nii oma initsiatiivil kui etteantud ülesandeid.</li> <li>• Rakendab teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid ja vahendeid.</li> <li>• Väljendab enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes.</li> </ul> <p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab visuaalteosel nähtavat.</li> <li>• Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid.</li> <li>• Kirjeldab etteantud küsimuste toetudes oma töö valmimise protsessi ning valminud tööd.</li> </ul>
2. klass	<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Võrdleb märke omavahel ja seostab märgi vorme, värve, kujutatut märgi tähendusega.</li> <li>• Tunneb ära tasapinnalised ja ruumilised teosed.</li> <li>• Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike.</li> <li>• Leiab teoses soojasid ja külmasid toone ning heledamat ning tumedamat tonaalsust.</li> <li>• Teab, mis on joon ja pind ning iseloomustab erinevaid jooni vastavalt omandatud sõnavarale.</li> <li>• Kirjeldab teoses suurusuhteid ja objektide paiknemist ning kolmemõõtmelise teose puhul vormi üldisemalt.</li> <li>• Nimetab teoses nähtud kujundeid ja objekte, mis meenutavad tuttavaid kujundeid.</li> <li>• Toob näite tegevusest, kuidas ta asjakohaselt ja säästlikult kunstitarbeid kasutab.</li> <li>• Korrastab oma töökoha.</li> <li>• Eristab lihtsamate näidete põhjal tehislikke ja looduslikke materjale.</li> <li>• Kirjeldab ühel otstarbel kasutatavate esemete peamisi tunnuseid ja arvab, mis materjalist ese tehtud on.</li> <li>• Kirjutab oma näitusetööle nimesildi koos töö pealkirja ja muu õpitud infoga.</li> <li>• Leiab (virtuaal)näitusel muuseumis, galeriis või koolis teose autori, pealkirja ja näituse pealkirja.</li> </ul> <p><b>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</b></p> <p>Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid, vahendeid enamasti isikupärasel viisil.</p> <p>Järgib enamasti õpitud töö- ja ohutusvõtteid.</p> <p>Märkab ühel ja samal otstarbel kasutatavaid esemeid, tuvastab nendest oma lemmiku ning põhjendab oma valikut.</p> <p>Arutleb ja seostab värve tekkinud muljega ja valib esemele selle otstarbega sobiva värvitooni.</p>

	<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat õpitud sõnavara kasutades.</li> <li>• Kirjeldab küsimustele toetuses enda ja teiste loodud visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid, mõtteid ja tundeid.</li> <li>• Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi.</li> </ul>
3. klass	<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selgitab popkultuurist tuttavate tegelaste visuaalset isikupära ja karakterit.</li> <li>• Leiab lihtsamatelt joonistelt ja skeemidelt olulise ja vajaliku info.</li> <li>• Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike.</li> <li>• Nimetab lihtsamaid ruumi ja liikumise mulje loomise viise kahemõõtmelises teoses.</li> <li>• Nimetab põhivärve ja oskab segada teisi värve.</li> <li>• Kirjeldab tarbeeseme vormi, faktuuri ja otstarbe seoseid ja kooskõla.</li> <li>• Kirjeldab skulptuuri ja/või maakunsti teose suurust, mõõtmeid, värvi, ruumi selle ümber, vaadeldavust erinevatest külgedest, suurussuhteid ja materjali lihtsal viisil omandatud sõnavara piires.</li> <li>• Mõistab kunstivahendite säästmise ja raiskamise tagajärgi.</li> <li>• Kirjeldab kunstivahendite kasutamise erinevaid võimalusi ja viise.</li> <li>• Üldistab õpetaja abiga lihtsamal moel, millised on tavapärast ühe ja sama otstarbega esemed. Õpilane oskab anda sellele ka lihtsama selgituse.</li> <li>• Ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.</li> </ul> <p><b>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel omandatud kunstitehnikaid, vahendeid isikupärasel viisil ning kombineerib neid omavahel.</li> <li>• Järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid.</li> <li>• Väljendab mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes isikupära väärtustades.</li> <li>• Arvestab lihtsama tarbeeseme loomisel kindla kasutaja vajadustega.</li> <li>• Toob oma kogemuse pinnalt näiteid erinevatest igapäeva valikutest, oma eelistustest ja nende erinevatest tagajärgedest.</li> <li>• Esitab visuaalselt erinevate igapäeva valikute tagajärgi.</li> </ul> <p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat.</li> <li>• Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid, mõtteid ja tundeid, meeleolu, toob näiteid ja võrdleb, põhjendab oma arvamusi.</li> <li>• Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi.</li> </ul>

## TEADMISED, OSKUSED JA HOIAKUD 4.-5. KLASSIS

### 5. klassi lõpetaja:

- 1) tõlgendab visuaalseid kujutisi oma kogemuse ja õpitu piires;
- 2) teab autorsuse üldisi põhimõtteid;
- 3) kasutab õpetaja juhendamisel osalist disainimist probleemi lahendamiseks ;
- 4) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid nii spontaanselt kui ka uurides ja kavandades, kasutades ning põhjendades eri tehnikavõtteid ja kompositsiooni;
- 5) analüüsib oma teost ja tööd;
- 6) arutleb loodu üle, seostades loomingut oma kogemuse piires teiste eluvaldkondadega.

## ÕPPETEGEVUSED 4.-5. KLASSIS

### Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Tekstide lugemine; info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist (õpetaja annab eakohased allikad ette, samuti ka juhtnöörid sobiva info leidmiseks). Intervjuude ja dokfilmide vaatamine; näitusekülastused (ka virtuaalselt); õpetaja koostatud esitlused ja loeng; vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega.
- Saadud teabe alusel: küsimustele vastamine, selgitamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, olulisema eristamine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, esitluse koostamine; info kogumine portfooliosse; õpimappi või visandiraamatusse.
- Saadud teabe alusel arutlemine.
- Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel.
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Õpetaja otsustab klassi võimekusest lähtuvalt, kui täpselt piiritletud probleemi ta ette annab. Probleem võiks olla kindlasti valdkonnast, mis on õpilasele tuttav. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
  - Sihtrühma kaasamine
  - Info otsimine,

### Plaanimine ja ideede arendamine

- Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:
  - Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust või stereotüüpset lahendust.
  - harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, suvaline sisend e. *random input*)
  - Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine.
  - Idee valik: näiteks originaalsuse või ebatavalisuse alusel.
  - Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele.
  - Kujutamisladi valik, meediumi valik, *moodboard*.
  - Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik



- Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.
- Plaanimine:
  - 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.
  - 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.
  - 4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Olenevalt sellest, kas tegu video või animatsiooniga: võttopaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli valik.
  - Protsessi kavandamine
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
  - Ressursside planeerimine,
  - Lähteülesande sõnastamine
  - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine

### Loomine

- Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamise harjutamine (Sobis paremini, sest...; Annab mu ideed paremini edasi; Näeb huvitavam välja; Tahtsin teiste tööst erineda; Tahtsin järgi proovida jne)
- Tööle pealkirja panemine.
- Kahemõõtmeliste tööde loomine (õpetaja või õpilaste valitud tehnikates). Lisandub foto. Võimalusel võib teostada keerukamaid trükitehnikaid (monotüüpia, diatüüpia).
- Kolmemõõtmeliste tööde loomine. Installatsioon käepärastest materjalidest. Ready-made. Maketi loomine. Võib teha origamit. Kui on keraamika tegemise võimalus, siis seda on hea teha ka lõimingu tööõpetusega.
- Neljamõõtmeliste teoste loomine õpetaja abiga ja iseseisvalt. Video, animatsioon, *performance*. Lihtsate animatsiooni- ja videotöötlusrakenduste kasutamine nutiseadmetes. Heli ja pildi sobitamine.
- Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin tasub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad. Näiteks võivad need olla rõivad, ehted, arvutimängud, enda sotsiaalmeedia kuvand, automaatselt tehtud kritseldused, toidu välimus jne. Võib luua märke, logosid, skeeme, *tage*, allkirja, kirjatüüpe, emotikone; kujundada teadlikumalt oma vihikuid, konsepte või visandiraamatut. Võimalusi on lõputult.
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
- Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine.
- Teose saateteksti kirjutamine
- Ekspositsiooni loomine koostöös

### Refleksioon, analüüs ja kriitika

Lisaks I kooliastme refleksiooniküsimustele saab II kooliastmes jätkata suuremat üldistust nõudvate küsimustega.

- Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.

- Näiteks: Kolbi mudeli ainetel: Mis tunnis toimus? Kuidas ma ennast tunnen? Mida ma õppisin? Millega õpitu seostub? Kuidas ma õpitud saan kasutada?
- Mis on 3 uut asja, mida täna teada sain? Milliste varasemate teadmiste või kogemustega see seostus? Mis mõtted mul veel peas ringlevad seoses sellega?
- Kuidas mulle kõige rohkem meeldib õppida kunstitunnis? Mis nõuab kõige rohkem pingutust?
- Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?
- Kuidas saad iseloomustada oma õppimist sel perioodil?
- Mis laadi kunstiga sulle meeldib tegeleda?
- Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad?
- Leia oma tööst kõige rohkem erinev töö ja too välja selle vähemalt üks positiivne omadus?
- Leia kaaslaste töö, kus on palju pingutatud. Tunnusta kaaslast pingutuse eest.
- Leia klassist mõni originaalne lahendus ülesandele. Miks sa just selle töö valisid?
- **Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:**
  - Kes on töö autor?
  - Kuidas on teos tehtud (kunstiliik, kasutatud materjalid)?
  - Milliseid meeli töö kaasab (nägemine, haistmine, kompimine, kuulmine)?
  - Mis on töö pealkiri?
  - Kirjelda teost õpitud mõisteid kasutades (tehnika, värvid, vorm, mõõtmed, kompositsioon)
  - Mis tundeid see töö tekitab?
  - Mida see töö sinule ütleb? Mis paneb sind nii arvama?
  - Kas see teos jutustab lugu?
  - Mis teemaga see töö tegeleb?
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
  - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi katsetamine
  - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi mõju tuvastamine ja kaardistamine
  - Uude arendustsüklisse sisenemine.

### ÕPPESISU 4.-5. KLASSIS

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted	ÕPPESISU
VISUAALNE KIRJAOSKUS	<p><b>Igapäevane visuaalkultuur</b></p> <p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad</p> <p>Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand</p> <p>Karakter, keskkond</p> <p><b>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</b></p>	<p><b>Lõiminguvõimalused.</b></p> <p><b>Loodusõpetus.</b> Kaardi lugemine, legendi mõistmine.</p> <p><b>Matemaatika.</b> Orienteerumine tasapinnal. Geomeetrilised kujundid.</p>

	<p><b>Baaselemendid:</b></p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus</p> <p><b>Kompositsiooni</b> kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p><b>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri</b> kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p><b>Perspektiiv:</b> tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p><b>Ruumiillusiooni</b> loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p><b>Liikumise</b> mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p><b>Värviteooria:</b> Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p><b>Neljamõõtmelise teose baaselemendid:</b> kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu</p> <p><b>Kaadriplaanid:</b> üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p><b>Kunstiliigid:</b> joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitetkuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p><b>Kunstižanrid:</b> portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade</p> <p><b>Kujutavus:</b> figuraalne, abstraktne</p>	
--	---	--

<p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>	<p><b>Kunstitehnikad ja stiilid</b></p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus</p> <p><b>Etikett</b></p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>	
<p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS</p>	<p><b>Disaini baaselemendid</b></p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal, mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p><b>Disaini liigid</b></p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p><b>Disainiprotsessi osad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Osapooled, tarbija</li> <li>• Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine</li> <li>• Lähteülesanne</li> <li>• Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine</li> <li>• Lahenduspakkumine</li> </ul> <p><b>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</b></p> <p>Looduslikud materjalid ja tehismaterjalid</p> <p><b>Kavandamine ja visualiseerimine</b></p> <p>Kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p> <p><i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart</p> <p>Idee sõnastamine</p> <p>Storyboard, stsenaarium</p>	<p><b>Loodusõpetus.</b> Inimkeha.</p>

	Visuaalne lihtsustamine	
KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD	<p><b>Kunstiga seotud elukutsed</b>          kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator</p> <p><b>Kunstiajalugu</b>          Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest</p> <p>Kunst erinevatel ajastutel - esiaja kunst, varased tsivilisatsioonid, antiikaja kunst Kreekas ja Roomas, keskaja kunst Eestis</p> <p>Mõisaarhitektuur ja taluarhitektuur</p> <p>Pärimuskultuur</p>	<p><b>Inimeseõpetus. Ametid.</b></p> <p><b>Ajalugu.</b> Kunst erinevatel ajastutel.</p>
KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNA SEOSSED	<p><b>Jätkusuutlik mõtteviis</b>          Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p><b>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</b>          Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p><b>Kunstielu</b>          Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p><b>Autorsus ja autoriõigused</b>          Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>	
<b>ÕPPETULEMUSED 4.-5. KLASSIS</b>		
<b>4. klass</b>	<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaane seostades kujutatut reaalse ruumiga.</li> <li>• Viib kokku õpitud kunstniku ja tema teose.</li> <li>• Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule akvarell) lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel.</li> <li>• Märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist.</li> </ul> <p><b>Plaanimine ja ideede arendamine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tuvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab).</li> <li>• Sõnastab enne tööle hakkamist, mida kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab.</li> </ul> <p><b>Loomine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste) teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid.</li> <li>• Oskab luua vabavaralises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid õpetaja etteantud teemal ja juhendamisel.</li> <li>• Arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid.</li> <li>• Rakendab eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult ja õpetaja abiga.</li> <li>• Rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava.</li> </ul> <p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid vastavalt ülesandele;</li> <li>• Võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu ja atmosfääri.</li> <li>• Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi.</li> <li>• Annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis.</li> </ul>
5. klass	<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tunneb ära eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega.</li> <li>• Kasutab olulisemaid kunstimõisteid (nt kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur jne) ühe kunstnikuga seoses.</li> <li>• Teab järgmisi mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst. Kaadriplaanid: üldplaan, keskpiaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit.</li> </ul>

- Teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelased/karakterid, objektid ja taust/keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka dominant, koloriit).
- Teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid.
- Mõistab õpitud näite põhjal mõne toote keskkonnamõju.
- Võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme funktsionaalsus on arenenenud.

#### **Plaanimine ja ideede arendamine**

- Loob lihtsa visandliku joonise enne kolmemõõtmelise töö loomist.
- Enne värvide kandmist tööle katsetab neid eraldi paberil.
- Rakendab abijooni portree loomisel.
- Loob kunstitööd, uurides ja analüüsides teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed ja kombineerides allikatest leitud ja oma ideid omavahel.

#### **Loomine**

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel kunstitehnikaid ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid.
- Loob teose spontaanselt, ilma planeerimata.
- Loob teose eelnevalt uurides, kavandades ja ideid kombineerides.
- Kavandab ja loob vabavalalises programmis neljamõõtmelisi töid õpetaja abiga.
- Valib kahe õpetaja pakutud kunstitehnika, töövõtte või kompositsioonipõhimõtte vahel ja põhjendab oma eelistust.
- Rakendab õpitud kahemõõtmelisi kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel.
- Rakendab õpitud kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel.
- Rakendab loomisel digivahendeid.

#### **Refleksioon, analüüs ja kriitika**

- Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires;
- Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi, tuues välja töökäigu ning põhjendades oma tehtud valikuid.
- Annab klassikaaslaste teostele tagasisidet, põhjendab enda arvamust.

## TEADMISED, OSKUSED JA HOIAKUD 6.-9. KLASSIS

### Põhikooli lõpetaja:

- 1) analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboleid;
- 2) käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ja kasutades autorsust;
- 3) rakendab õpetaja abiga uurimismeetodeid teoreetiliste, kunstitööde või disainiobjektide loomisel;
- 4) katsetab, julgeb eksida ja töö käigus langetada otsuseid õpetaja abiga;
- 5) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid ja väljapanekuid, uurides ning teadlikult kavandades, valides ja rakendades protsessi käigus sihipäraselt materjale, tehnika- ja töövõtteid ning kompositsiooni põhimõtteid;
- 6) analüüsib õpetaja toel loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.

## ÕPITULEMUSED 6.-9. KLASSIS

### Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

Põhikooli lõpetaja:

- 1) analüüsib enne kasutamist visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ja sümboleid suhtluses;
- 2) uurib iseseisvalt kunstnike, kunstiteoste ja kunstivoolude tausta;
- 3) leiab infot erinevate allikate kohta, suhtudes neisse allikakriitiliselt;
- 4) kasutab peamisi kunstimõisteid ja teab kunstnikke;
- 5) käitub kultuurikeskkondades reeglite järgi (vajaduse korral oskab reeglid välja selgitada) ning saab iseseisvalt vajaliku teabe leidmise ja sündmuse kogemisega hakkama;
- 6) teab, mida kujutab endast disain ning kuidas töötab disainer;
- 7) mõistab vormide ja värvide subjektiivsemaid ning universaalsemaid tähendusi;
- 8) teab, mis on kopeerimine ja plagiaat, ning oskab teiste autorite teoseid ja nende osi kasutada oma uurimistöös või loomes nii, et tegevus ei riiva autori õigusi.

### Plaanimine ja ideede arendamine

Põhikooli lõpetaja:

- 1) oskab arendada oma ideed, lähtudes eesmärgist;
- 2) märkab ja kirjeldab igapäevaelu probleeme, mida lahendades läbib kõik disainiprotsessi etapid; (ka see lause on sisult jama)
- 3) rakendab uurimismeetodeid õpetaja abiga.

### Loomine

Põhikooli lõpetaja:

- 1) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ja põhjalikult uurides ning teadlikult kavandades;
- 2) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid;
- 3) oskab rühmaliikmena luua ühistöödest tervikliku väljapaneku ja esitleda teost publikule.

### Refleksioon, analüüs ja kriitika

Põhikooli lõpetaja:



- 1) analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst), leiab erinevaid tõlgendusvõimalusi ja vaatepunkte, põhjendab neid tööle tuginedes ning kasutab kunstist rääkides oskussõnavara;
- 2) leiab seoseid ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui ka tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, erialakirjandusele, aimekirjandusele, popkultuurile ja meediale;
- 3) mõtestab esemelise ja ruumilise keskkonna või disaininäidete esteetilisi, funktsionaalseid ning ökoloogilisi aspekte;
- 4) selgitab oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi; põhjendab sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid;
- 5) kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptsiooniarvamusi.

### ÕPPEKESKKOND

Õppekeskkonna kujundamisel lähtutakse riikliku õppekava alusväärtustest ning luuakse üksteist austav, vastastikku hooliv ja toetav, turvaline, kiusamis- ja vägivallavaba õppekeskkond, mis rajaneb usalduslikel suhetel, sõbralikkusel ja heatahtlikkusel ning kus märgatakse ja tunnustatakse õpilase pingutusi ja õpiedu.

Kunstiainete pädevuse kujunemise eeldus on õppimist, loovust ning eneseväljendust toetav sotsiaal-emotsionaalne, vaimne ja füüsiline õppekeskkond, mis peab soodustama õpilase iseseisvust, olema kaasav, piisavalt struktureeritud ning eakohane, mis on loovuse ja originaalsuse arendamisel ning avaldamisel oluline. Kunstiklass on ruum/keskkond, mis toetab/motiveerib õpilase loomingulisust, kujutlusvõimet, eneseväljendust, keskendumisvõimalust, pädevuste kujunemist. Kunsti õpetamine ja loomine ning kunstiprotsessis viibimine saab alguse (õigest) ruumist. Füüsiline ruum peab olema avar, valgusrohke ja sisaldama kvaliteetset õppevara ning pakkuma võimalust luua rohkelt mänguruumi/distanti erinevate tehnikate, vahendite ja rühmatööde kasutamiseks ja läbiviimiseks ehk et tegemist peab olema paindliku ja liikumisvabadust pakkuva ruumiga.

Kunstiainete õppimise füüsilise õppekeskkonna tagab kool võimaldades õpet kunstiklassiks kohandatud ruumis, mis on varustatud kvaliteetsete, õpilastele kokkulepitud korras kättesaadavate töövahendite ja materjalidega vabaks kasutamiseks, et toetada valikute tegemise oskust ja loovat eneseväljendust.

Õpe võib toimuda ka autentsetes keskkondades, linnaruumis, kontserdisaalides, näituse- ja etendusasutustes, kooli ümbruses, paikkonna kultuuriasutustes ja mujal.

#### **Kunstiklassis on 6.-9. klassis vaja:**

- 1) õpilaste arvule vastavalt reguleeritava kõrgusega laudu, istmeid ja süles kasutatavaid joonistusalusleid. Iseseisvaks tööks on vajalik kergelt puhastatav lauapind, millele mahub A2 paber ja lisapind töövahenditele. Füüsilist ruumi lauapinna ümber, mis võimaldab õpetajal õpilasega individuaalselt suhelda ja teda teisi õpilasi häirimata juhendada;
- 2) rühmatööks vajalikku pinda suureformaadiliste tööde, tegemiseks;
- 3) varjuvaba 500-luksise päevavalgusspektriga valgustust tööpinnal;
- 4) käte ja töövahendite puhastamise ja kuivatamise võimalust;
- 5) tööde kuivatamise (suurusjärg 52 tööd), hoiustamise (aastane suurusjärg 3500 tööd) ja eksponeerimise (suurusjärg 26) võimalust;
- 6) kunstiraamatuid, ajakirju ja teatmeteoseid.

### ÕPPESISU 6.-9. KLASS

6. klass	7. klass	8. klass	9. klass
<b>1. PROJEKT: „PRÜGI“</b> Töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine. Tööpinna ja tööruumi korrashoid.	<b>1. PROJEKT: „PRÜGI“</b> Keskkonnamõju. Säästlikkus. Digitaalne jalajälg. Digiprügi. Töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine.	<b>1. PROJEKT: „PRÜGI“</b> Keskkonnamõju. Säästlikkus. Digitaalne jalajälg. Digiprügi. Töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine. Esteetika.	<b>1. PROJEKT: „PRÜGI“</b> Keskkonnamõju. Säästlikkus. Digitaalne jalajälg. Digiprügi. Töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine. Esteetika ja eetika.
<b>2. PROJEKT: „NIMI KUI MÄRK“.</b> Kahemõõtmelise teose baaselemendid. Kompositsioon. Kujutavus. Kavandamine ja visualiseerimine. Visuaalne lihtsustamine. Esiaja kunst. Autorsus. Näitusetöö nimesilt. Kunstnik ja näitusetöö nimesilt.	<b>2. PROJEKT: „KEEGI VAATAB“</b> Sisu, sõnum, kontekst. Visuaalne lihtsustamine. Tootedisain ja graafiline disain. Narratiivi loomine. Kunstnik ja näitusetöö nimesilt.	<b>2. PROJEKT: „SÜMMEETRIA“</b> Sisu, sõnum, kontekst. Visuaalne lihtsustamine. Visuaali konstrueerimine. Tootedisain ja graafiline disain. Narratiivi loomine. Kirjatüüp. Kalligraafia.	<b>2. PROJEKT: „TAGURPIDI“</b> Geomeetriline abstraksionism. vaatenurga muutmine. Sisu, sõnum, kontekst. Sümmetria ja peegeldus. Autorikaitse, autoriõigus.
<b>3. PROJEKT: „VABA JOON“</b> Kunstiga seotud elukutsed. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega Priit Pärna näitel. Tarbimisharjumuse visualiseerimine. Joonistus ja graafika. Joon, kujund, vorm ja tekstuur. Ruumiillusioon tasapinnal. Õhkperspektiiv. Liikumine. Kaadriplaanid. Plakat. Animatsioon.	<b>3. PROJEKT: „KOOMIKS“</b> Illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid. Lugude edastamine. Isikupärased karakterid. Narratiivi loomine. Storyboard. Koomiks. POP ART Roy Lichtensteini näitel. Kaasaegsed trükitehnikad. Kirjasüsteemid. Muusikavideo. Piltlugu ( <i>storyboard</i> ). Lavakunst ( <i>stsenograafia</i> ). Neljamõõtmelise teose baaselemendid.	<b>3. PROJEKT: „LIHTNE“</b> Kavandamine. Infograafika. Ajajoon Plakat. Graafiline disain. Trükireklaam. Kalligraafia ja tüpograafia. Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides. Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.	

<p><b>4. PROJEKT: „EESTI MAASTIK“</b>        Maastikuvaade. Klassitsism, realism ja modernism. Värvide segamine Konrad Mägi näitel. Põhi-, vastand ja sekundaarvärvid. Pointillism. Valguse kujutamine.</p>	<p><b>4. PROJEKT: „MINU TUBA 1“</b>        Siseruumi joonistamine ühe punkti perspektiivis. Esemed ruumis. Eluruum läbi ajaloo.</p>	<p><b>4. PROJEKT: „MINU TUBA 2“</b>        Interjööri Vincent van Goghi „Magamistuba“. Siseruumi joonistamine kahe punkti perspektiivis. Esemed ruumis.</p>	<p><b>3. PROJEKT: „PLAAN“</b>        Interjööri muutumine ajas (Bauhausi näitel). Kunst ja ideoloogia. Kavandamine, planeerimine. Tasapinnaline mõõtkavas planeerimine. Disainiprotsess.</p>
<p><b>5. PROJEKT: „TALISUPLEJA“</b>        Emotsioonide edastamine kunstis. Narratiivi loomine. Looduses esinevad värvid, vormid ja materjalid. Peegeldus looduses. Kolmemõõtmelisuus. Installatsioon. Voltimine. Lõikamine. Kleepimine. Portree. Näo proportsioonid. Silmad, nina, suu, kõrvad, juuksed. Ilmed. Värvid näos.</p>	<p><b>5. PROJEKT: „KES SELLES MAJAS ELAB?“</b>        Ajaloosündmus kunstis, dokumentaalsus ja fiktsioon. Perspektiivi kujutamine (Raffaeli „Ateena kool“ ja Leonardo da Vinci „Viimane õhtusöömaaeg“ näitel). Google pildiotsing. Veebientsüklopeediad ja andmebaasid. Renessansskunst Itaalias. Linnavaade. Tehisvalguse kujutamine. Kolmemõõtmeline portree. Barokk-kunst. Varjud näos. Rakursi muutmine.</p>	<p><b>5. PROJEKT: „RISTMIK“</b>        Vaade tänavale kahe punkti perspektiivis. Gustave Caillebotte „Pariisi tänav, vihmane päev“ näitel. Linnavaade. Google pildiotsing. Virtuaalmuuseumid. Klassitsism ja modernism. Modernistlik pildikompositsioon. Maailmanäitused. Meeleolu värvimine. Poolprofiilis portree. Kollaaž.</p>	<p><b>4. PROJEKT: „MINU KÖÖK“</b>        Ruumiline mõõtkavas planeerimine. Maketeerimine. Ruumi pildistamine. Foto järgi kahemõõtmelise ruumi joonistamine. Kõõgijoonisele värvikaardi lisamine. Keskkonnadisain. Värvide psühholoogia.</p>
<p><b>6. PROJEKT: „MUSTER“</b>        Pärimuskultuur. Eesti mustrid. Värviteooria. Sissejuhatus abstraktsesse geomeetriasse. Opkunst Victor Vasarely näitel. Eesti Sisearhitektuur. Loominguline koostöö.</p>	<p><b>6. PROJEKT: „ORNAMENT“</b>        Kujutava lihtsustamine. Grupitöö kunstis.</p>	<p><b>6. PROJEKT: „DISAINIOBJEKT“</b>        Geomeetrilise/ruumilise vormi joonistamine ja värvimine. Varjude värvimine. Tööstuslik valmisobjekt (<i>ready-made</i>). Disainmõtlemine.</p>	<p><b>5. PROJEKT: „MUUSEUMITUND“</b>        Iseseisev KUMU külastus. Mida võiks teada Eesti kunstist? Virtuaalmuuseumid. Kunstnike andmebaas.</p>

<p><b>7. PROJEKT: „VAIKELU“</b>        Vaatlemine. Oma töö võrdlemine kunstiajaloo näidetega Madalmaade kunsti näitel. Sissejuhatus tsentraalperspektiivi. Interjöörivaade. Tarbeesemed ja levinumad materjalid. Tarbekunst. Faktuurid. Töö vormistamine.</p>		<p><b>7. PROJEKT: „SÜMBOL“</b>        Sümbolid kujutavas kunstis (Kristjan Raud "Puhkus rännakul" näitel). Loovtöö. Disain ja keskkond. Geomeetiline kujund sümbolina. Segatehnikad. Optimaalse kunstitehnika valik. Kollaaž. Töö vormistamine. Paspartuu. Oma töö analüüs . Kunstikriitika. Edmund Burke FELDMANI mudel.</p>	<p><b>6. PROJEKT: „LOOMING“</b>        Kopeerimine ja tõlgendamine vabalt valitud eesti kunstniku töö näitel. Plagieerimine. Viitamine. Autorlus. Salvestamine ja jagamine. Teose tähenduse muutmine ja muutumine. Käsitusviis (kontseptsioon). Isiklik stiil ja eneseteadvus (identiteet). Erinevad väljendusvahendid. Erinevad formaadid. Oma töö analüüs . Kunstikriitika. Edmund Burke FELDMANI mudel. Lõputöö.</p>
<p><b>8. PROJEKT: „MINU TOOL“</b>        Disaini baaselemendid. Disaini liigid. Disainiprotsess. Tarbeesemed ja levinumad materjalid tänapäeval. Tehismaterjalid. Kavandamine ja visualiseerimine. Mõõtmise. Kasutusmugavus. Sobiva kunstitehnika ja stiili valimine. Keskaegne arhitektuur, mõisarhitektuur, taluarhitektuur. Autorsus ja autoriõigused.</p>	<p><b>7. PROJEKT: „LIND“</b>        Kunstitehnikad ja stiilid. Disainiprotsessis kujutava lihtsustamine ja deformeerimine. Stiliseerimine. (Taas)konstrueerimine. Graafiliselt loodavad faktuurid. Autorsus ja autoriõigused.</p>	<p><b>8. PROJEKT: „KUBISM“</b>        Disainiprotsess. Algosakesteks jaotamine ja uuesti kokku panemine (Pablo Picasso „Dora Maari portree“ näitel). Google pildiotsing. Ekspressionism. Kollaaž. AI kasutamine kunstis.</p>	
<p><b>9. PROJEKT: „FIGUUR“</b>        Inimkeha proportsioonid. Kompositsiooni põhimõtted. Liikumise mulje loomine. Kaadriplaanid. Ruumiillusiooni loomine.</p>	<p><b>8. PROJEKT: „KOHTUMINE“</b>        Vorm ja kompositsioon. Krokii. Stiil (ajastu ja isiku stiil). Realism ja modernism</p>		

	Figuraalne kompositsioon kolme figuuriga.		
<b>10. PROJEKT:</b> „MUUSEUMITUND“ Haridusprogramm kunstimuuseumis.	<b>9. PROJEKT:</b> „MUUSEUMITUND“ Haridusprogramm kunstimuuseumis.	<b>9. PROJEKT:</b> „MUUSEUMITUND“ Haridusprogramm kunstimuuseumis.	<b>7. PROJEKT: „TÄPP“</b> Tegevuskunst (Yayoi Kusama tööde näitel). Grupitöö.